

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V SDN 2 Tallunglipu

Reni Lolo Tandung

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Kristen Indonesia Toraja
Jl. Nusantara No. 12 Makale
Kabupaten Tana Toraja, Sulawesi Selatan
renilolotandung@ukitoraja.ac.id

ABSTRAK

The goal of this study was to determine the effect of the use of gadgets on the social interaction skills of 5th graders. This study used a quantitative approach with survey research type. The data collection techniques used were interviews, questionnaires and documentation. The data analysis technique used was the product-moment correlation analysis. The sample of respondents in this study were 20 students consisting of 8 males and 12 females. Based on the research findings, the r_{count} coefficient of gadget use is 4.273, while t_{table} can be calculated in the table with $\alpha = 0.05$ and $df = 18$ (obtained from the $n-2$ formula, where n is the number of respondents, that is $20-2$) so that t_{table} is 2,100. The gadget usage variable has a significant level of $000 < 0.05$, which means that it is significant with H_1 accepted and H_0 rejected. Thus, it can be concluded that there is a significant influence between the use of gadgets and students' social interactions.

Kata Kunci: *Gadget usage, social interaction.*

I. Pendahuluan

Melihat fenomena yang terjadi pada saat ini, perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, seperti gadget. Menurut Winarno, “gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus [1]. Dalam bahasa Indonesia, gadget juga disebut “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya dari hari kehari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget memiliki pengaruh signifikan bagi manusia, salah satunya adalah mampu mengembangkan kemampuan intelektual, namun di sisi lain penggunaan gadget secara terus menerus dapat mempengaruhi pola perilaku manusia seseorang yang secara

terus menerus menggunakan gadget dapat mengalami kecanduan sehingga ia akan lebih senang menggunakan gadget dibandingkan berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya.

Para pengguna teknologi mulai dari anak-anak hingga dewasa mudah beradaptasi menggunakan teknologi dengan cepat. Pengguna teknologi tidak puas dengan yang telah ada sekarang ini. Pengguna teknologi ingin lebih menguasai jenis-jenis teknologi yang keluar sekarang ini yang lebih baru. Adanya penggunaan gadget memberikan dampak, baik bersifat negatif maupun bersifat positif dalam interaksi sosial siswa.

Menurut Walgito, interaksi social adalah hubungan antara individu satu dengan individual lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbale balik [2]. Interaksi social merupakan salah satu cara individu untuk

memelihara tingkah laku social individu tersebut sehingga individu tetap dapat bertingkah laku social dengan individu lain. Sedangkan menurut Soekanto, interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial. interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial [3]. Dalam kehidupan ini, tidak ada manusia yang dapat hidup sendiri tanpa adanya interaksi dengan lingkungan di sekitarnya dimana mereka berada.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SDN 2 Tallunglipu pada tanggal 14 Maret 2020. Penulis mendapatkan masalah yang ada di SDN 2 Tallunglipu khususnya kelas Vb. Siswa mengalami banyak perubahan dalam tahap perkembangan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya karena gadget. Tidak dipungkiri sekarang ini, banyak anak-anak menggunakan gadget bahkan anak TK pun sudah menggunakan gadget dibanding dengan bermain dengan teman-teman sebayanya. Siswa yang sering menggunakan gadget interaksi sosialnya di sekolah cenderung senang menyendiri dari teman-temannya, malas belajar. Pada saat berinteraksi langsung dengan guru anak-anak cenderung tidak fokus. Interaksi sosial yang terjadi lewat media sosial siswa menjadi melemah [4].

Peneliti juga melakukan pengamatan di beberapa rumah siswa, kemudian melakukan wawancara dengan orang tua siswa. Orang tua mengatakan bahwa jika anaknya sudah menggunakan gadget akan lupa dengan lingkungan sekitarnya, pada saat berinteraksi langsung dengan orang tua, saudara anak tersebut cenderung tidak fokus karena lebih fokus ke gadgetnya, dan anak tersebut tidak mau keluar rumah untuk bermain dengan teman-teman di sekitarnya. Anak-anak sudah tidak peduli lagi cenderung untuk pendiam dan sudah malas untuk belajar dan mengerjakan tugasnya bahkan sudah lupa waktu karena gadgetnya. Anak-anak pun juga sudah tidak mau bekerja membantu orang tuanya karena gadget.

Terbatasnya kesempatan untuk belajar dikarenakan gadget membuat anak hanya berkomunikasi satu arah yakni merespons. Anak tidak belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali dan berbagai aneka emosi, misalnya simpati, sedih, senang dan akhirnya anak tidak dapat merespons

hal yang ada di sekelilingnya baik secara verbal. Akan tetapi, selain konten negatif dan juga konten positif yang dapat dilihat oleh anak-anak. Seperti hasil penelitian Wendy, bahwa penggunaan komputer di rumah, selain bermain game juga digunakan untuk belajar melalui e-learning. Bermain gadget memang lebih menyenangkan dibandingkan bermain di lingkungan bersama teman-teman. Hal tersebut dikarenakan berbagai aplikasi yang ada dalam gadget seperti game dan youtube cukup menyita perhatian anak.

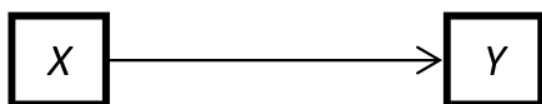
Peribahasa yang tepat untuk menunjukkan interaksi anak saat ini adalah “yang jauh mendekat dan yang dekat menjauh”. Interaksi kini secara perlahan-lahan tergantikan dengan gadget. Beberapa orang lebih focus pada gadgetnya dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain gadget dari pada bermain bersama dengan teman-teman di lingkungan sekitar tempat tinggalnya, sehingga interaksi sosial antar anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang [5].

Gadget menjadi magnet yang seolah-olah menarik dan menjadi candu bagi anak, sehingga komunikasi melalui dunia maya dianggap suatu kewajiban sehari-hari. Agar penggunaan gadget tidak berdampak negatif pada siswa, maka orang tua dan guru perlu memberikan pengawasan yang ketat dan perhatian dalam penggunaan gadget, terutama dalam hal segi konten, batasan waktu dan kontrol dari orang tua.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa. Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya [6].

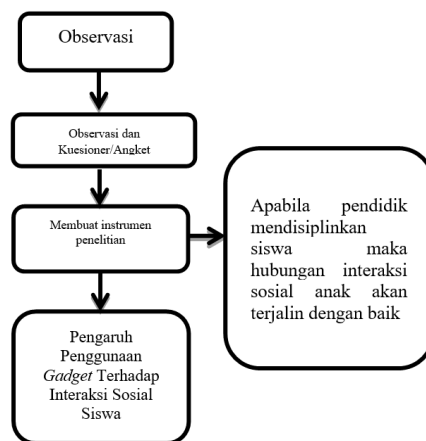
Penelitian yang dilakukan adalah penelitian survei (metode survei), metode penelitian survei adalah penelitian yang dilakukan dengan meng-



Gambar 1: Desain Penelitian

umpulkan data dan informasi dengan cara mengambil sampel dan populasi dengan menggunakan angket atau kuesioner untuk mengetahui pengaruh penggunaan Gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa. Penelitian survei digunakan untuk mengumpulkan data biasanya tidak membatasi dengan satu atau beberapa variabel. Umumnya dapat menggunakan variabel serta populasi yang luas sesuai dengan tujuan penelitian yang hendak dicapai.

Pengumpulan data yang dilakukan dengan metode survei dapat dilakukan dengan mengedarkan kuesioner/angket, yang dinilai sangat tetap karena jawaban dari responden dapat kita peroleh dalam waktu yang relatif singkat. Untuk variabel yang mempengaruhi yaitu penggunaan gadget diberi simbol X dan untuk variabel yang dipengaruhi yaitu kemampuan interaksi sosial siswa yang diberi simbol Y Pengajuan hipotesis ini penelitian ini dilakukan dengan cara mendapatkan hubungan antara X terhadap Y. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu dengan metode survei. Alasan penulis menggunakan metode survei yaitu karena penulis ingin mengetahui gadget mempengaruhi kemampuan interaksi sosial siswa. Langkah pertama, yang dilakukan dalam penelitian tersebut adalah melakukan pengamatan di sekolah untuk mengetahui penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa. Adapun desain penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1. Hasil penelitian ini dijadikan acuan oleh peneliti dalam membuat kisi-kisi kuesioner/angket dan observasi selanjutnya. Data yang sudah diperoleh akan diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Tahap awal dalam penelitian ini adalah dengan melakukan pengamatan langsung ke sekolah. Setelah melakukan pengamatan, langkah selanjutnya akan membuat instrumen penelitian yang lembar observasi dan kuesioner/angket. Setelah itu, dilakukan penelitian yang lebih mendalam tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan inte-



Gambar 2: Alur Penelitian

Tabel 1: Sampel

No	Kelas	Jumlah Siswa		Total
		L	P	
1	VB	8	12	20

raksi sosial siswa SD kelas V.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa kelas VB yang ada di SDN 2 Tallunglipu. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa siswa yang masuk pada saat survei. Sehingga data yang akan dihitung berdasarkan survei yang terkumpul. Prosedur data dalam penelitian ini untuk mendapatkan data yang akurat mengenai masalah yang dihadapi peserta didik dan siswa dalam proses kemampuan berinteraksi di lingkungan sekitarnya. Agar data ada bisa valid, maka perlu menggunakan teknik-teknik pengumpulan data. Oleh karena itu dilakukan prosedur untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa, maka akan dilakukan teknik wawancara, angket untuk memberikan pertanyaan kepada responden sedangkan teknik dokumentasi digunakan sebagai bukti dalam melaksanakan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini, untuk mengelola hasil data, untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas VB SDN 2 Tallunglipu. Teknik analisis data ini menggunakan skoring untuk menentukan skor masing-masing responden.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen dengan menggunakan angket atau

Tabel 2: Skor Item Alternatif Jawaban Responden

Positif(+)		Negatif(-)	
Jawaban	Skor	Jawaban	Skor
Selalu	4	Selalu	1
Sering	3	Sering	2
Kadang-Kadang	2	Kadang-Kadang	3
Tidak Pernah	1	Tidak Pernah	4

kuesioner dengan pemberian skor dengan ketentuan sebagai berikut:

SL : Selalu
 SR : Sering
 KD : Kadang-Kadang
 TP : Tidak Pernah

Semua pertanyaan setiap itemnya dengan bobot nilai setiap jawaban sebagai berikut: Kemudian dengan melihat rata-rata skor jawaban siswa dengan klasifikasi seperti ditunjukkan pada Tabel 3. Dalam penelitian ini rumus yang digunakan ada-

Tabel 3: Klasifikasi skor angket

Klasifikasi	Skor
21-40	Rendah
41-60	Sedang
61-80	Cukup
81-100	Tinggi

lah korelasi produk momen, secara operasional analisis data tersebut dilakukan melalui tahap.

1. Rumus Pearson Produk Momen

$$r_{xy} = \frac{N(XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(NXY^2 - \Sigma(X)^2)(NXY^2 - (\Sigma(Y)^2))}}$$

dimana:

r_{xy} = Koefisien Korelasi
 N = Jumlah Sampel
 X = Skor Variabel X
 Y = Skor Variabel Y
 ΣX = Jumlah skor variabel X
 ΣY = Jumlah skor variabel Y
 ΣX^2 = Jumlah kuadrat skor variabel X
 ΣY^2 = Jumlah kuadrat skor variabel Y

2. Memberikan intepretasi terhadap angka indeks korelasi "r" produk moment secara sederhana

Interpretasi sederhana yaitu dengan mencocokkan perhitungan dengan angka indeks kolerasi "r" produc moment seperti dibawah ini:

Tabel 4: Tabel Interpretasi Nilai "r"

r	Interpretasi
0,00-0,20	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan Y)
0,20-0,40	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang lemah atau rendah
0,40-0,70	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sedang atau cukup
0,70-0,90	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang kuat dan tinggi
0,90-1,00	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sangat kuat dan sangat tinggi

Memberikan interpretasi terhadap nilai angka "r" produk moment (rt), dengan terlebih dahulu mencari derajat besarnya (db) atau degress of freedom (df) yang rumusnya adalah:

$$Df = N - nr$$

Df = degrees of freedom
 N = number of case
 nr = banyaknya variabel

Dengan diperolehnya df atau db maka dapat dicari besarnya "r" yang tercantum dalam tabel nilai "r" produk moment taraf signifikansi 5% jika r sama dengan atau lebih besar dari rt maka ha disetujui atau terukir kebenarannya. Jika sebaliknya maka Ho tidak disetujui atau tidak terbukti kebenarannya. Selain menggunakan teknik korelasi Pearson Produk Momen, penulis juga

Tabel 5: Hasil Uji Reabilitas Variabel Gadget

Cronbach's Alpha	N of Item
0.959	23

menggunakan sistem SPSS 23 dalam menganalisis data.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Uji Validitas

Berdasarkan uji coba instrumen yang dilakukan, terdapat 25 item pernyataan pada angket siswa yang diujikan kepada 20 orang. Dari 25 item angket yang di uji validitas menggunakan aplikasi SPSS 23, diperoleh hasil yaitu terdapat 23 item angket yang valid 1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,14,16,17,18,19,20,21,22, 23,24,25 dan terdapat 2 item yang tidak valid (5 dan 15).

B. Uji Reliabilitas

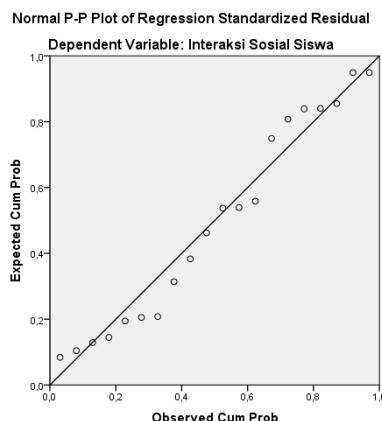
Uji realibilitas ini digunakan untuk mengetahui kepercayaan hasil uji coba instrumen. Adapun kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel bila koefisien reliabilitas $r > 0,60$. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan bantuan SPSS 23, maka uji reliabilitas pada variabel gadget dan interaksi sosial, besarnya nilai Alpha Cronbach yaitu: Berdasarkan Tabel 5, dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien Alpha sebesar $0,959 > 0,60$, maka dapat dikatakan data tersebut reliabel.

C. Uji Prasayarat Analisis

Uji prasayarat analisis data digunakan untuk menentukan jenis statistik yang digunakan apakah menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Uji prasyarat yang digunakan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan dimaksudkan mengetahui apakah populasi yang dalam penelitian ini mempunyai distribusi normal atau tidak. Berikut hasil



Gambar 3: Uji Normalitas

Tabel 6: Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov

		Unstd. Res.
N		20
Normals parameters ^{a,b}	Mean	0,000
	Std. Deviation	5,044
Most Extreme Differences	Absolute	
	Positive	,148
	Negative	,148
Test Statistik		148
Asymp.Sig (2-tailed)		200 ^(c,d)

perhitungan uji normalitas dengan menggunakan bantuan program SPSS 23, seperti disajikan pada Gambar 3.

Berdasarkan Tabel 6, dapat disimpulkan perhitungan uji normalitas diatas bahwa data tersebut normal dapat dilihat pada kolom signifikan menunjukkan angka $0,200 > 0,05$. yang berarti bahwa variabel gadget berdistribusi normal. Sedangkan variabel interaksi sosial siswa menunjukkan angka $0,200 > 0,05$. Maka kedua variabel dikatakan berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Untuk uji linearitas, yang harus diperhatikan adalah nilai signifikan pada baris Deviation From Linearity. Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka arah regresi dari variabel bebas ke va-

		Penggunaan gadget	Interaksi sosial siswa
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 20	,710 ,000 20
Interaksi Sosial	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,710 ,000 20	1 20

Gambar 4: Hasil Uji Kolerasi Product Moment Pearson Correlation

riabel terikat bersifat linear. Berdasarkan Tabel 7, dapat disimpulkan bahwa perhitungan uji lienaritas pada baris linearity adalah $0,001 < \text{yang artinya bahwa hubungan antara variabel penggunaan gadget dengan variabel interaksi sosial siswa}$. Dari hasil uji diatas dapat disimpulkan nilai signifikan pada baris Deviation From Linearity adalah $0,811 > 0,05$ yang artinya arah regresi antara variabel penggunaan gadget ke variabel terikat bersifat linear.

3. Uji Korelasi Product Momen Person

Berikut hasil perhitungan uji korelasi product moment pearson, hal ini seperti terlihat pada Gambar 4. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari Gambar 4 adalah $r_{hitung} = 0,710$. Hasil perhitungan uji korelasi dengan menggunakan teknik product moment pearson dihasilkan nilai koefesien pengaruh gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sebesar 0,710. Hal ini menunjukkan pengaruh antara variabel gadget dengan interaksi sosial siswa di SDN 2 Tallunglipu dalam kategori kuat dan tinggi karena berada pada rentang 0,70-0,90.

Berdasarkan hasil nilai signifikansi dari tabel di atas maka diketahui antara variabel penggunaan gadget dengan variabel interaksi sosial siswa memiliki nilai signifikansi $0,000 > 0,05$ yang berarti terdapat korelasi yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget mempengaruhi kemampuan interaksi sosial siswa di SDN 2 Tallunglipu.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana. Berdasarkan Gambar 8, maka dapat dilihat bahwa r_{hitung} koefesien penggunaan gadget adalah 4.273, sedangkan t_{tabel} dapat dihitung

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-18,843	11,761		-1,599	,127
	Penggunaan Gadget	1,325	,310	,710	4,273	,000

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Gambar 5: Uji Hipotesis

pada tabel dengan $\alpha = 0,05$ dan $df=18$ (diperoleh dari rumus $n-2$, dimana n adalah jumlah responden $20-2=18$). Maka diperoleh t_{tabel} adalah 2,100. Variabel penggunaan gadget memiliki tingkat signifikan $000 < 0,05$ yang artinya signifikan dengan H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial siswa.

Nilai signifikansi menunjukkan nilai sebesar $000 < 0,055$ sehingga hipotesis kerja (H_1) terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa di SDN 2 Tallunglipu. Hal ini dapat terlihat dari hasil jawaban kuesioner yang sejalan bahwa sebagian siswa menggunakan gadget milik orang tuanya untuk bermain game, mengambil gambar, menonton youtube, melakukan video call dan mendengarkan musik, dalam hal ini terdapat juga dari hasil wawancara orang tua siswa bahwa sebagian siswa menggunakan gadget untuk hal-hal yang menyenangkan dan diperkuat oleh teori mengenai gadget menurut Witarsa, dkk., bahwa gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobby, bahkan hiburan [6].

Hasil kuesioner siswa bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, dari jawaban kuesioner siswa selalu menggunakan gadget dengan penggunaan rendah kurang dari 3 jam dalam sehari, dan sebagian siswa sering menggunakan gadget dengan penggunaan sedang sekitar 3 jam dalam sehari, hal ini sejalan dari teori aspek-aspek penggunaan gadget yaitu: penggunaan tinggi yaitu intensitas penggunaan

Tabel 7: Uji Linieritas

			Sum of Squares	Df	Mean Squares	F	Sig.
Interaksi sosial siswa*Penggunaan gadget	Between Groups	(Combined)	1231,783	14	87,985	3,515	0,086
		Linearity	1047,827	1	1047,827	41,857	0,001
		Deviation from Linearity	183,957	13	14,151	0,565	0,811
	Within Groups		125,167	5	25,033		
	Total		1356,950	19			

lebih dari tiga jam dalam sehari, penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar tiga jam dalam sehari dan penggunaan rendah yaitu pada intensitas kurang tiga jam dalam sehari. Hal ini bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Sehingga dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak, keluarga dan masyarakat berkurang bahkan semakin luntur seperti yang diketahui bahwa usia SD merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik di lingkungan sosial. Dalam teori menurut Piaget (2003), anak memiliki empat tingkat perkembangan anak yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkret (2-7), operasional konkret (7-11 tahun) dan operasional formal (11 tahun ke atas) karakteristik siswa SD merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespons (menangkap) segala sesuatu dan berbagai aspek yang ada.

Hasil kuesioner yang menjawab sebagian besar siswa sering merasa bosan berbicara dengan orang tuanya ketika sudah mengenal gadget, sering melakukan kegiatan sendiri, kadang-kadang menyinggung perasaan orang lain, memaksa orang agar sependapat dengan mereka, bahkan ada siswa tidak senang berteman dengan siapa saja. Dari ciri-ciri

tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan gadget pada siswa SD dapat mengurangi interaksinya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebayanya, maupun dengan masyarakat. Untuk itu, ada baiknya orang tua perlu membimbing dan membatasi anak dalam menggunakan gadget. peran orang tua dalam mendisiplinkan anak sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan hubungannya dengan kehidupan sosial anak tersebut. Hal ini lebih diperkuat teori menurut Havighurst (2013), mengenai peran orang tua antara lain: mengawasi dan mengontrol kegiatan anak, mengarahkan dan mendukung anak menghargai dan memperhatikan anak, selain teori sejalan dengan hasil wawancara orang tua siswa bahwa jika anak-anak terus menerus menggunakan gadget dan mengabaikan lingkungannya harus di arahkan di disiplin dan membatasi anak untuk menggunakan gadget.

Hasil kuesioner siswa, siswa sering berkelompok dengan siapa saja, kadang-kadang bertukar pendapat dengan orang lain dan kadang-kadang berusaha ramah kepada orang lain. Hal ini terdapat dari hasil wawancara orang tua siswa bahwa ada beberapa siswa kadang-kadang bermain dengan teman-teman yang ada di sekitarnya, dan diperkuat dari teori karakteristik interaksi sosial antara lain:

- (a) Interaksi dengan individu dengan individu, interaksi ini terjadi karena hu-

bugan masing-masing personil atau individu.

- (b) Interaksi antara individu dengan kelompok, bentuk interaksi ini terjadi antara individu dengan kelompok, individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut.
- (c) Interaksi antar kelompok dengan kelompok, jenis interaksi ini saling berhadapan dalam bentuk berkomunikasi, namun bisa juga ada kepentingan individu dalam kelompok tersebut.

IV. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa di SDN 2 Tallunglipu. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh H₁ diterima dan H₀ ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas V SDN 2 Tallunglipu.

Berdasarkan dengan pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa SD dapat memberikan dampak positif dan negatif. Sering siswa SD berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya, selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial, selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Hal ini tentu sangat membahayakan sosial pada siswa SD.

REFERENSI

- [1] A. Winarno, Teknik Evaluasi Multimedia Media Pembelajaran. Jakarta: Genius Prima Media, 2009.
- [2] B. Walgito, Pengantar Psikologi. Yogyakarta: Ansd Offset, 2003.
- [3] S. Soekanto, Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Press, 2013.
- [4] S. Ameliola and Nugraha, Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Malang: Universitas Brawijaya.
- [5] B. Manumpil, A. Ismanto, and F. Oniballa, "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado," *J. Keperawatan UNSRAT*, vol. 3, no. 2, p. 112721, 2015.
- [6] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabeta, 2016.